NES-VD-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney Adventures
In The Magic Kingdom

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM

T

ENGLISH 3
FRANÇAIS 17
NEDERLANDS 33

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

TABLE OF CONTENTS

Safety Precautions 4
Getting Started 5
Playing the Game 6
The Select Feature 7
Controlling the Character 9
Pirates of the Caribbean 10
The Haunted House 11
Big Thunder Mountain 12
Autopia 13
Space Mountain 14
Enemy Characters 15

SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater game satisfaction over a long period of time.

SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

GETTING STARTED

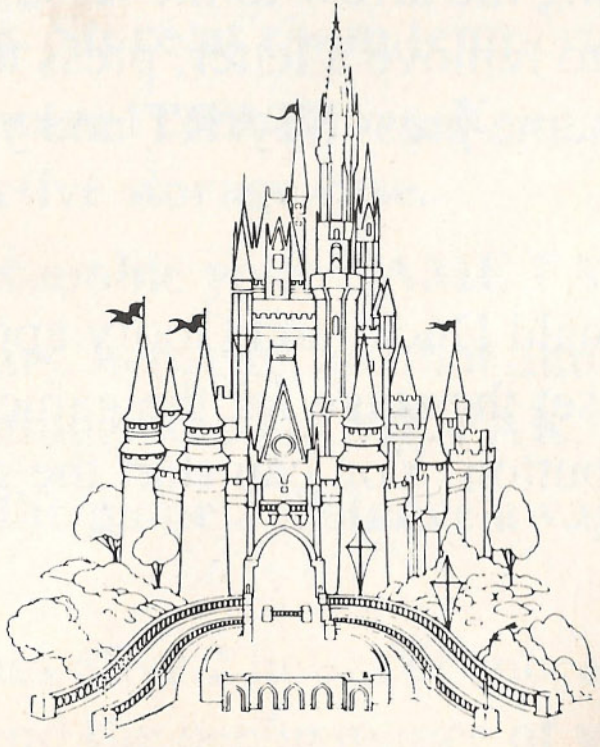
1. Insert the **Adventures in the Magic Kingdom** GAME PAK and turn on your Nintendo Entertainment System. The title page will appear. At this point you will choose to start a new game by pressing the **START** button.

2. The next page is the Name Entry page. You can enter your own name into the game by moving the arrow to the letters you desire and press the **A** button. If you wish to remove a letter, press the **B** button. When you have completed your name press **START** and you will go to the next stage.

3. Mickey Mouse, Donald Duck, and Goofy appear in front of the Enchanted Castle and set the stage for the game. To continue their dialogue, press the **A** button. You can start the game from this stage by pressing **START**.

PLAYING THE GAME

There are six different games within **Adventures in the Magic Kingdom.** Five of them are attractions in the park and the sixth is a series of Disney trivia questions that are asked throughout the Magic Kingdom. When you complete a game successfully, you will be awarded a silver key. When you collect all six silver keys you can proceed to the enchanted castle to begin the parade.



THE SELECT FEATURE

While you are walking through the park or in many of the attractions, you can press the **SELECT** button to help your character. An options screen will appear that offers information and items that can help you complete the next stage.

This screen shows how many players are available, the time remaining (if you are on an attraction), and how many keys and stars have been collected.

THE SELECT FEATURE (cont.)

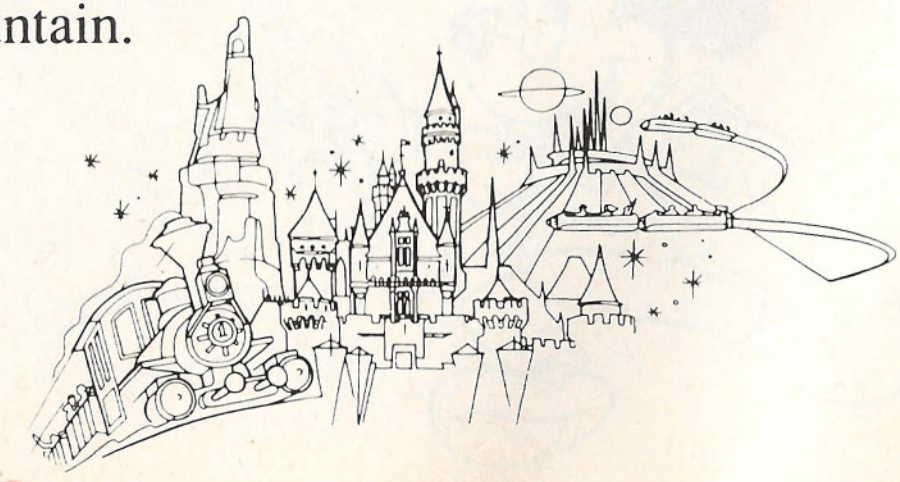
You can collect stars in every attraction except for Space Mountain. Use the stars here by trading them for helpful items. Their cost in stars is next to each item. To get the item, press the **A** button. The items are:

Life Up - Each one gives player an extra heart in an attraction.

Invincible - Enemy characters cannot harm you when this is used.

Freeze - All enemies stop moving for a brief moment. Note: they will still harm the player if they are touched while being frozen.

Player receives 1 star for every star collected in the Haunted Mansion and Pirates of the Caribbean, and 5 stars for every star collected in Autopia and Big Thunder Mountain.



CONTROLLING THE CHARACTER

There are different instructions for each attraction in this game. The elements that are consistent, however, are the **START** button and the **LEFT** and **RIGHT** directions on the control pad. The **START** button pauses the game. Pressing **LEFT** or **RIGHT** on the control pad moves the character (or the vehicle he's riding) left or right.

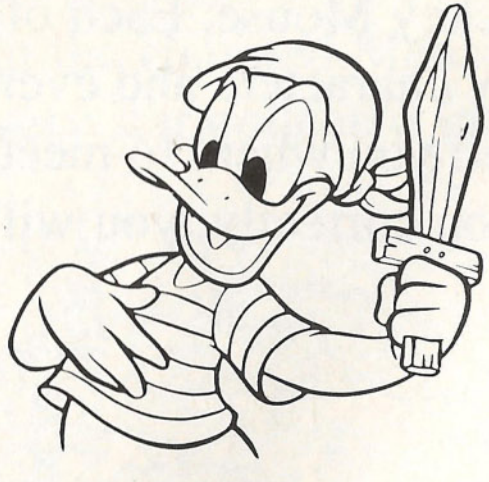
DISNEY TRIVIA SECTION

As you walk through the Magic Kingdom you will meet several friends of Mickey Mouse. Each of them will ask you a trivia question about Disney characters and events. When you answer them correctly, they will tell you where to meet the next person. When you answer the final question correctly, you will be given a silver key.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Six villagers have been kidnapped and they need you to rescue them. You must avoid the pirates until you find the special candle. With this candle, you can either toss it at the enemy characters, or use it to ignite the cannons. When you have gathered all of the villagers, you must light the signal fire to complete this section. Note: all of the attractions have a time limit. You will hear a warning sound when you are close to running out of time.

The **A** button makes the character jump. The longer you hold the button, the higher he jumps. The **B** button makes him throw his candle and light the cannon's fuses. Pressing **Down** on the control pad makes the character duck down.



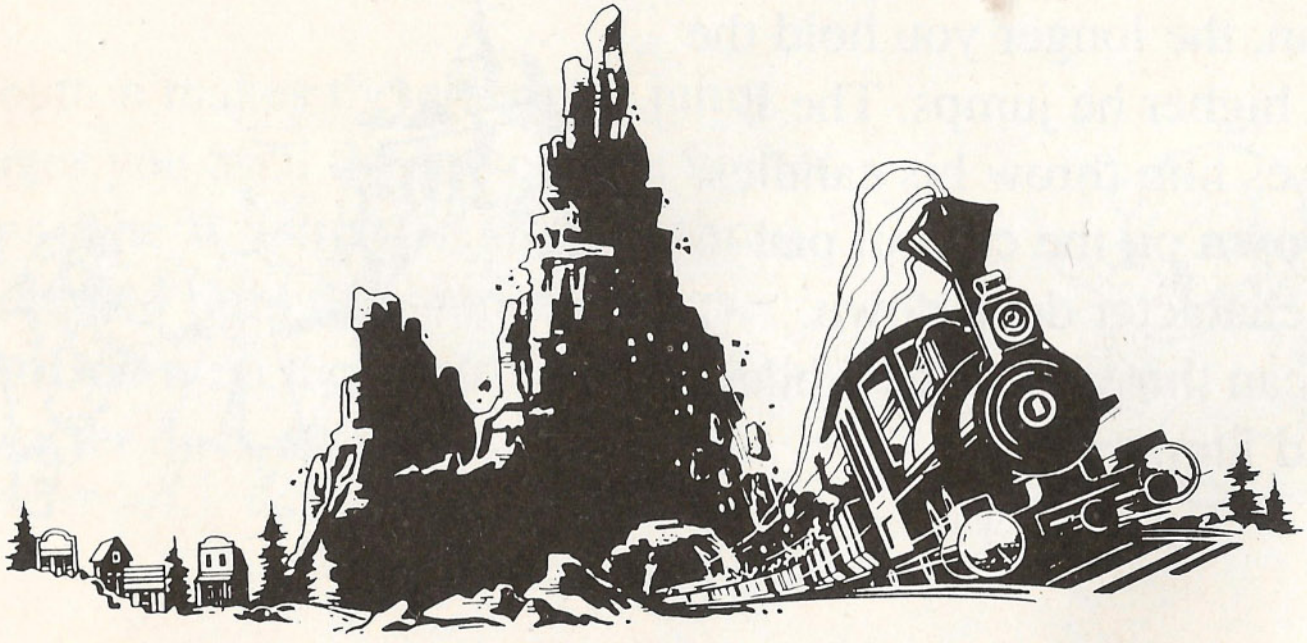
THE HAUNTED HOUSE

This thriller has the scariest ghouls and ghosts in the Magic Kingdom! You will start this level with a limited supply of candles (the monsters hate the light). You'll need to collect extra candles as you progress through this nightmarish section. You will need a lot of candles to defeat the Master Spectre!

The **A** button makes the character jump. Again, the longer you hold the button, the higher he jumps. The **B** button makes him throw his candles. Pressing **Down** on the control pad makes the character duck down. Note: you can throw candles while running and jumping!

BIG THUNDER MOUNTAIN

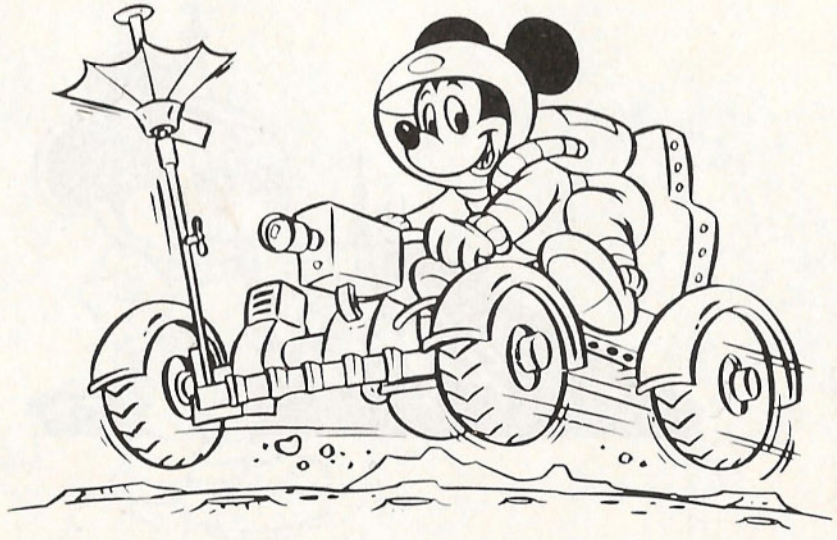
On this attraction you'll have to steer a coal train across some pretty rough tracks. Avoid the dead ends, wrong-way crossing guards and rolling boulders as you head for the Goal station. To slow down the train, press the **B** button.



AUTOPIA

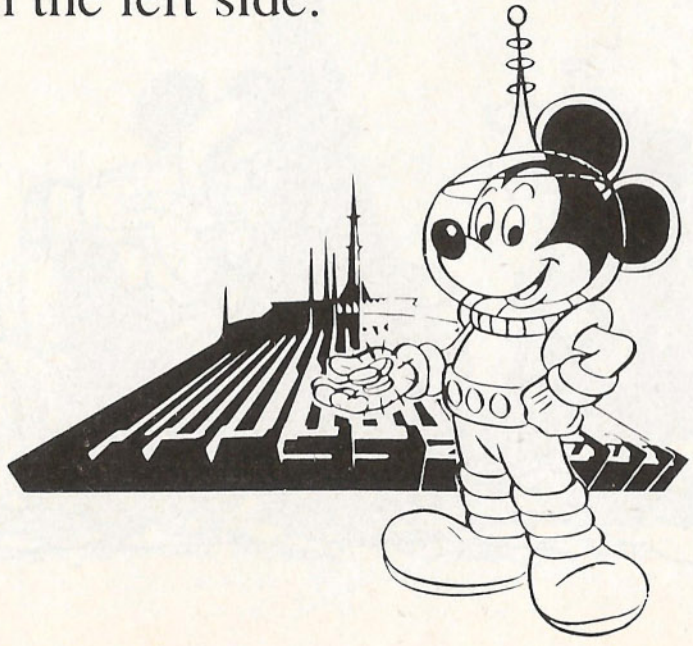
Peg leg Pete challenges you to a rough and ready auto race. Defeat him to claim one of the silver keys as your victory trophy. Be careful not to collide with the marker cones or the side of the track as this slows the car down. If you leave the track you'll have to start again.

Press **Up** while pressing the **A** button to shift gears up. Press the **B** button to brake. Note: you cannot jump all of the gaps. Some require a complete bridge to cross.



SPACE MOUNTAIN

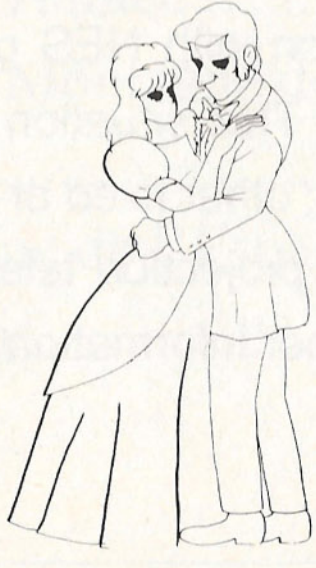
Command a starship as Mickey Mouse gives you navigation signals to reach star "F". The screen shows the command console and the view of space. One of six signals will flash on the console mini-screen to direct your ship. When an arrow points up, down, left, or right press those directions on the control pad. When a meteor appears on the main viewing screen, you'll see a picture of a button on the left or right side of the mini-screen. Press the **A** button if the button is on the right side, and the **B** button if it's on the left side.



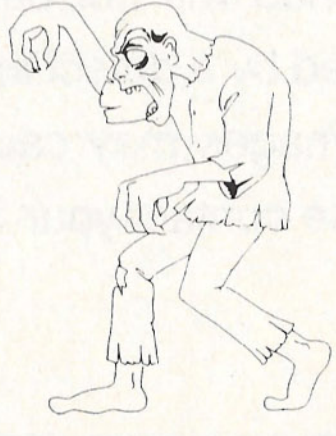
ENEMY CHARACTERS

TOMBSTONE GHOUL

MASTER SPECTRE



DANCING GHOSTS



SCREAMING ZOMBIES

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

SOMMAIRE

Conseils d'utilisation 18
Préparatifs 19
L'action 20
La fonction Select 21
Diriger votre personnage 23
Les pirates des Caraïbes 24
La Maison Hantée 25
La Grande Montagne de la Foudre 26
Autopia 27
La Montagne de l'Espace 28
Les ennemis 29

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Veuillez lire attentivement les précautions de cette notice. En suivant point par point ses indications et en respectant les avertissements qui y sont contenus, vous bénéficierez pleinement de votre nouveau jeu.

Précautions d'emploi

1. **Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes.**
2. **Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.**
3. **Ne tentez jamais de le démonter.**
4. **Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.**
5. **Maintenez votre console à une certaine distance de votre téléviseur.**
6. **Lorsque vous jouez pendant de longues périodes, observez une pause de 10 à 20 minutes, toutes les 2 heures environ. Cela prolongera la durée d'utilisation de votre cartouche de jeu.**

PREPARATIFS

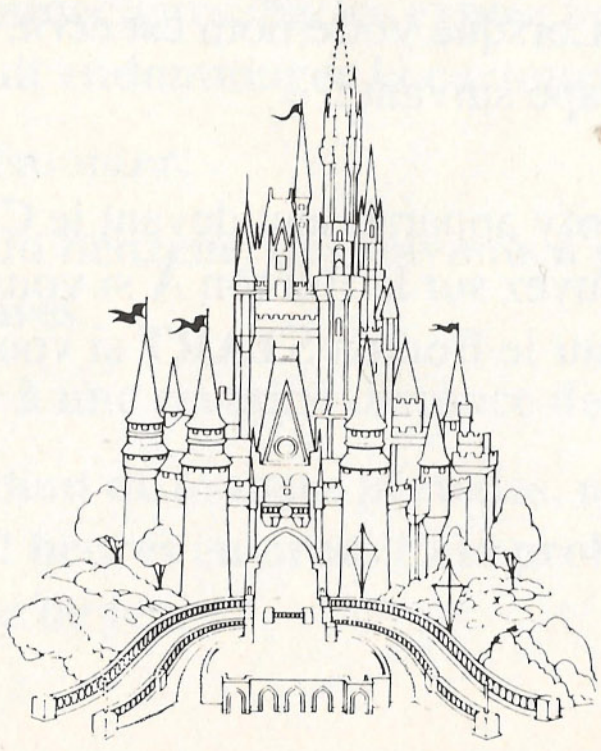
1. Introduisez la cartouche de jeu **Adventures in the Magic Kingdom** dans votre Nintendo Entertainment System et mettez votre console sous tension. L'écran Titre apparaît. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le Bouton **START**.

2. L'écran suivant vous permet d'indiquer votre nom. Pour ce faire, déplacez la flèche sur les lettres désirées et appuyez sur le Bouton **A**. Pour effacer une lettre, appuyez sur le Bouton **B**. Lorsque votre nom est écrit, appuyez sur le Bouton **START** pour passer à l'étape suivante.

3. Mickey, Donald, et Goofy apparaissent devant le Château Enchanté et expliquent l'étape à venir. Appuyez sur le Bouton **A** si vous voulez les écouter jusqu'à ce qu'ils aient terminé et sur le Bouton **START** si vous désirez commencer à jouer sans plus attendre.

L'ACTION

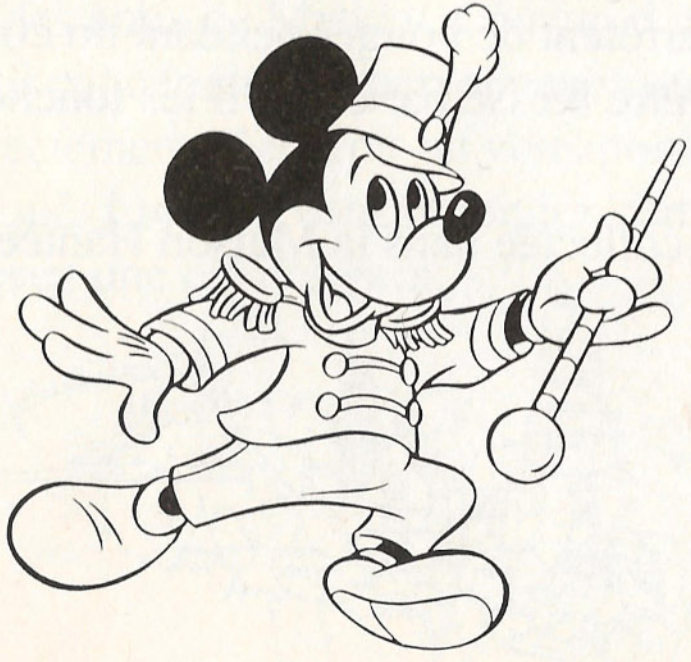
Il existe six jeux différents dans **Adventures in the Magic Kingdom**. Cinq d'entre eux sont des attractions dans le parc et le sixième comprend une série de questions simples sur le monde merveilleux de Disney : elles vous seront posées au cours de votre traversée du Royaume Magique. Une partie réussie vous donne droit à une clé d'argent. Lorsque vous avez gagné six clés, vous pouvez passer au château enchanté pour commencer le défilé.



LA FONCTION SELECT

Dans la plupart des attractions, ou lorsque vous marchez dans le parc, vous pouvez utiliser le Bouton **SELECT** pour aider votre personnage. Un écran d'options vous propose des informations et des éléments utiles vous permettant de terminer l'étape suivante.

Cet écran indique le nombre de joueurs disponibles, le temps restant (si vous êtes sur une attraction) et combien de clés et d'étoiles ont été réunies.



LA FONCTION SELECT (suite)

Vous trouverez des étoiles dans chaque attraction excepté la Montagne de l'Espace. Echangez-les contre des éléments utiles. Le coût de chaque élément en étoiles est indiqué en face de l'élément concerné. Pour obtenir un élément, appuyez sur le Bouton **A**. Les éléments disponibles sont les suivants :

"Life Up" (Vie supplémentaire) : chacune donne au joueur un coeur de plus dans une attraction.

"Invincible" (Invincibilité) : vous ne pouvez pas être atteint par l'ennemi lorsque vous en êtes revêtu.

"Freeze" (Congélation) : tous les ennemis s'arrêtent de bouger pendant un court instant. Remarque : le joueur peut néanmoins être blessé par eux s'il les touche alors qu'ils sont en cours de congélation.

Le joueur reçoit une étoile pour chaque étoile collectée dans la Maison Hantée ou auprès des Pirates des Caraïbes et cinq pour chacune de celles ramassées sur Autopia ou la Grande Montagne de la Foudre.

DIRIGER VOTRE PERSONNAGE

Chacune des attractions obéit à des instructions différentes. Certaines actions sont cependant constantes : le Bouton **START** et les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la manette multidirectionnelle. Le Bouton **START** sert à interrompre la partie et la manette multidirectionnelle permet de faire évoluer le personnage (ou le véhicule dans lequel il se trouve) à **GAUCHE** ou à **DROITE**.

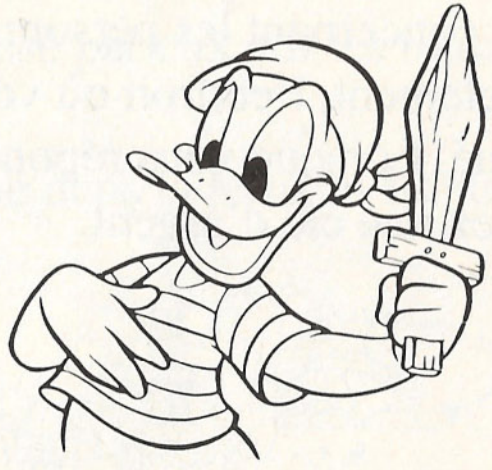
LE QUESTIONNAIRE DE DISNEY

Au cours de votre traversée du Royaume Magique, vous rencontrerez quelques-uns des amis de Mickey. Chacun d'eux vous posera une question simple sur un détail concernant les personnages ou les événements de Disney. Si vous répondez correctement, l'endroit où vous pouvez rencontrer la personne suivante vous sera indiqué. Lorsque vous répondez convenablement à la dernière question, vous recevez une clé d'argent.

LES PIRATES DES CARAIBES

Six villageois ont été kidnappés et ils ont besoin de votre aide pour recouvrer la liberté. Vous devez éviter les pirates jusqu'à ce que vous trouviez la bougie spéciale. Lorsque vous détenez cette bougie, vous pouvez soit la jeter sur les ennemis soit l'utiliser pour mettre le feu aux canons. Lorsque vous avez rassemblé tous les villageois, vous devez allumer le feu de détresse pour terminer cette section. Remarque : toutes les attractions se font en temps limité. Un signal sonore se fait entendre lorsque le temps imparti touche à sa fin.

Appuyez sur le Bouton **A** pour sauter. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus le saut est impressionnant. Appuyez sur le Bouton **B** pour jeter la bougie et allumer les mèches du canon. Pour vous baisser, appuyez sur le **bas** de la manette multidirectionnelle.



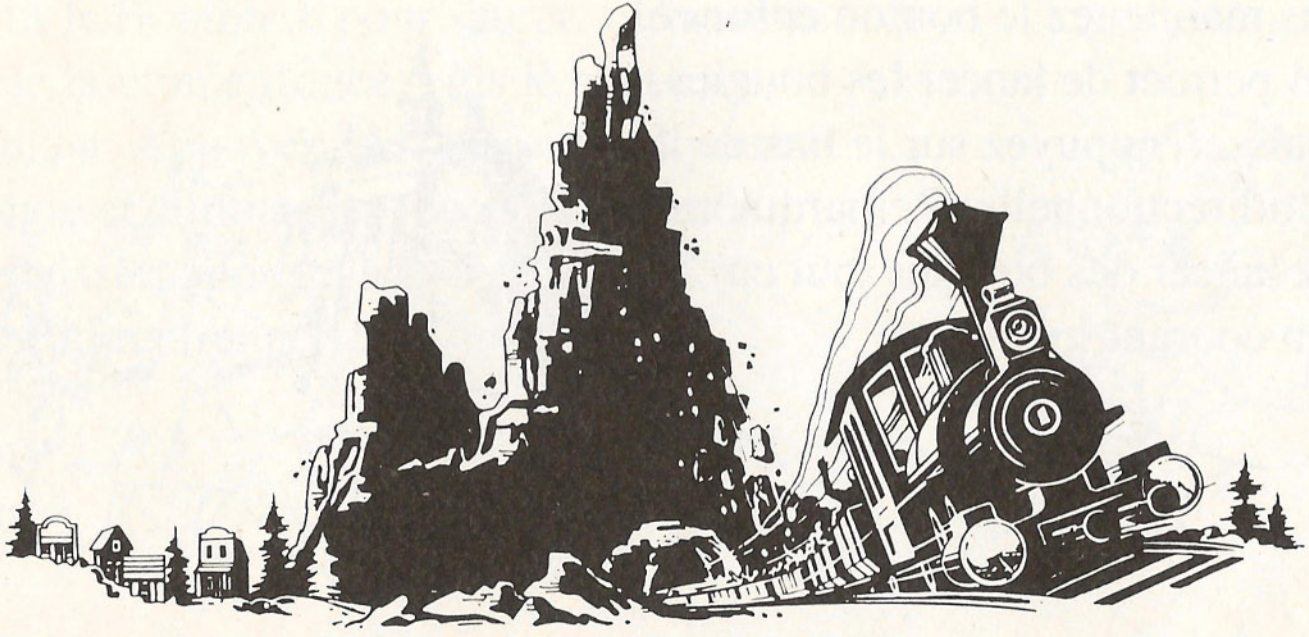
LA MAISON HANTEE

Cette étape pleine de suspense renferme les goules et les fantômes les plus redoutables du Royaume Magique ! Vous commencez ce niveau avec un nombre limité de bougies (les monstres détestent la lumière). Vous devrez en collecter d'autres tout en progressant dans ce monde cauchemardesque. Il vous faudra beaucoup de bougies pour vaincre le Master Spectre !

Le Bouton **A** permet de sauter. Ici aussi, la hauteur du saut dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton enfoncé. Le Bouton **B** permet de lancer les bougies. Pour vous baisser, appuyez sur le **bas** de la manette multidirectionnelle. Remarque : vous pouvez lancer des bougies tout en sautant ou en courant !

LA GRANDE MONTAGNE DE LA FOUDRE

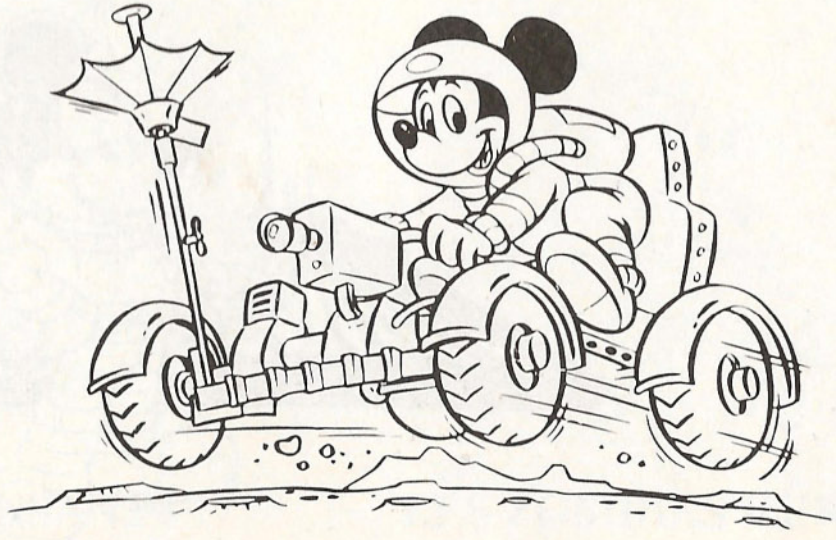
Dans cette attraction, vous devez conduire un train à charbon à travers des pistes difficiles. Evitez les culs-de-sac, les aiguillages qui vont dans la mauvaise direction et les rochers qui dégringolent en tous sens ! Gardez toujours votre but en tête : la Gare. Pour ralentir le train, appuyez sur le Bouton **B**.



AUTOPIA

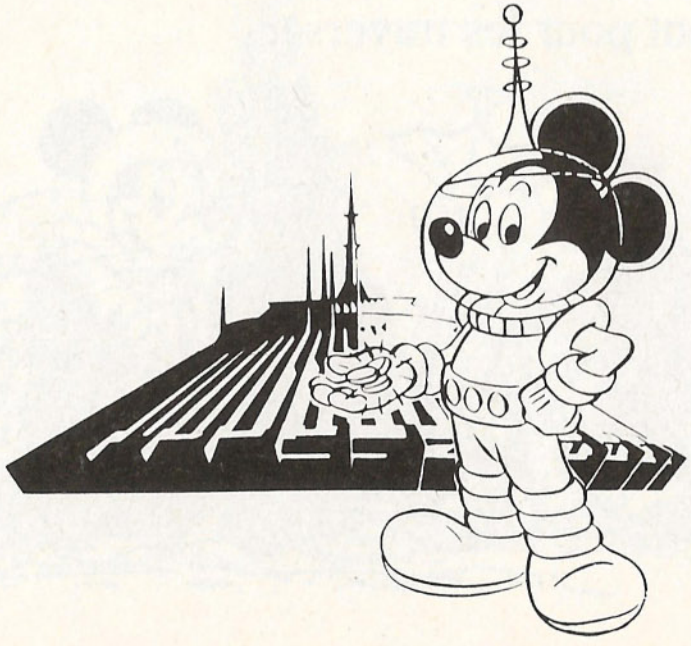
Peg leg Pete vous provoque dans une compétition automobile qui n'est pas de tout repos. Prenez le dessus afin de pouvoir revendiquer une des clés d'argent comme prix de votre victoire. Faites attention à ne pas heurter les cônes de signalisation placés sur le bord de la piste sous peine de ralentir l'allure de votre voiture. Si vous quittez la piste, vous devrez recommencer...

Poussez la manette multidirectionnelle vers le **haut** tout en appuyant sur le Bouton **A** pour changer de vitesse. Appuyez sur le Bouton **B** pour freiner. Remarque : Certains fossés sont trop larges pour pouvoir les franchir d'un saut ; vous devez trouver un pont pour les traverser.



LA MONTAGNE DE L'ESPACE

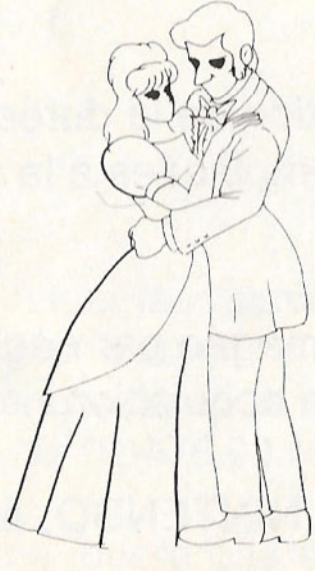
Prenez les commandes d'un vaisseau spatial lorsque Mickey vous donne des indications vous permettant d'atteindre l'étoile "F". L'écran montre le tableau de bord et l'espace intersidéral qui vous entoure. L'un des six signaux clignote sur le mini-écran du panneau de commande pour diriger votre vaisseau. Suivez les instructions données par la flèche (haut, bas, gauche ou droite) et actionnez la manette multidirectionnelle dans ces directions. Lorsqu'un météore apparaît sur l'écran principal, un bouton s'affiche sur le côté gauche ou droit du mini-écran. Appuyez sur le Bouton **A** si le bouton est sur le côté droit et sur le Bouton **B** s'il est sur le côté gauche.



LES ENNEMIS

LA GOULE DE LA PIERRE TOMBALE

LE SPECTRE MAITRE



LES FANTOMES DANSANTS

LES ZOMBIES HURLEURS

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

INHOUD

Voorzorgsmaatregelen 34
Hoe je begint 35
Hoe je het spel speelt 36
De "Select"-mogelijkheid 37
Het besturen van je figuur 39
Piraten in de Caribische Zee 40
Het spookhuis 41
Big Thunder Mountain 42
Autopia 43
Space Mountain 44
Vijandelijke figuren 45

VOORZORGSMAATREGELEN

Neem alsjeblieft de tijd om de belangrijke aanwijzingen in deze handleiding door te nemen. Door stap voor stap de instructies op te volgen en de waarschuwingen in acht te nemen, heb je veel langer veel meer plezier van dit spel.

VOORZORGSMAATREGELEN

1. **Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.**
2. **Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.**
3. **Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.**
4. **Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.**
5. **Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gestoken.**
6. **Let erop dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette erin wordt gedaan of eruit wordt gehaald.**

HOE JE BEGINT

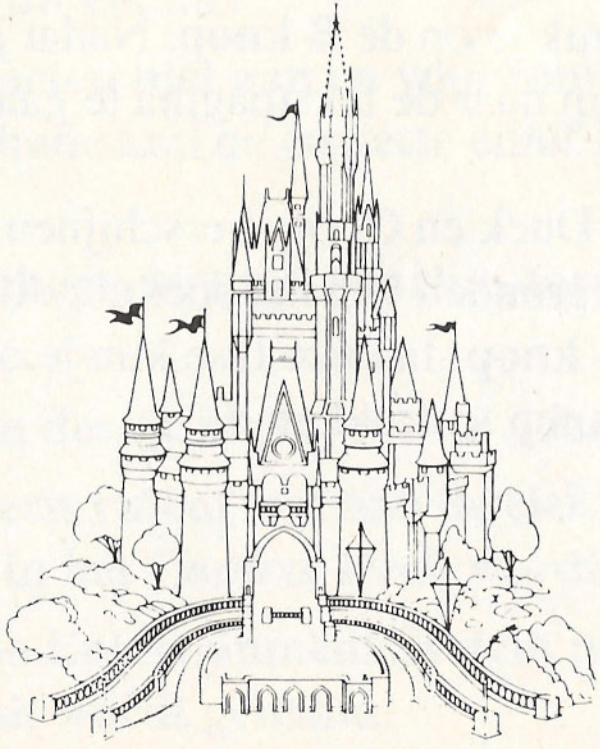
1. Doe de cassette met **Adventures in the Magic Kingdom** in je Nintendo Entertainment System en zet dit pas daarna aan. Je ziet dan de titelpagina verschijnen. Hier kun je kiezen of je met een nieuw spel wilt beginnen door op de **Startknop** te drukken.

2. Vervolgens zie je het scherm waarop je je naam kunt invoeren. Dat kan door met de pijl naar de gewenste letters te gaan en dan op de **A knop** te drukken. Als je een letter wilt wissen, druk je op de **B knop**. Nadat je je naam hebt ingevoerd, druk je op de **Startknop** om naar de tekstpagina te gaan.

3. Mickey Mouse, Donald Duck en Goofy verschijnen dan voor het betoverde kasteel en leggen de achtergronden van het spel uit. Als je hun gesprek wilt vervolgen, druk je op de **A knop**. In deze fase kun je ook meteen met het spel beginnen door op de Startknop te drukken.

HOE JE HET SPEL SPEELT

Adventures in the Magic Kingdom omvat zes verschillende spellen. Vijf daarvan zijn attracties in het park en het zesde bevat een serie Triviant-vragen over Disney die overal in het magische koninkrijk worden gesteld. Als je een spel met succes uitspeelt, krijg je een zilveren sleutel. Als je alle zes de zilveren sleutels bijeen hebt, kun je door naar het betoverde kasteel om met de overwinningsparade te beginnen.



DE "SELECT"-MOGELIJKHEID

Als je door het park loopt of in één van de vele attracties bent, kun je op de **Selectknop** drukken om je figuur te helpen. Er verschijnt dan een keuzescherm met informatie en voorwerpen die je kunnen helpen het volgende level te voltooien.

Op dit scherm zie je hoeveel spelers er beschikbaar zijn, de resterende tijd (als je in een attractie bent) en hoeveel sleutels en sterren er zijn verzameld.

DE "SELECT"-MOGELIJKHEID (vervolg)

In iedere attractie kun je sterren verzamelen, behalve in de Space Mountain (Ruimteberg). Hier kun je de sterren inruilen tegen voorwerpen die je van pas kunnen komen. De prijs ervan in sterren staat naast elk voorwerp. Om het voorwerp te pakken te krijgen, druk je op de **A knop**. De voorwerpen zijn:

"Life Up" - Elk hiervan geeft de speler een extra hart in een attractie.

"Invincible" (onoverwinnelijk) - Als dit wordt gebruikt, kunnen vijandelijke figuren je niets doen.

"Freeze" (bevriezing) - Alle vijandelijke figuren staan heel even stil. N.B: Wel kunnen ze de speler nog schade berokkenen als ze worden aangeraakt terwijl ze bevroren zijn.

De speler krijgt één ster voor iedere ster die in het Spookhuis en bij de Piraten van de Caribische Zee is verzameld en vijf sterren voor elke ster die in Autopia en Big Thunder Mountain (Grote Donderberg) is verzameld.

HET BESTUREN VAN JE FIGUUR

Voor elke attractie van dit spel gelden andere instructies. Wat hetzelfde blijft is de werking van de **Startknop** en van de **linker**- en **rechter**-kant van de vierpuntsdruktoets. Met de **Startknop** leg je het spel stil voor een pauze. Door **links** of **rechts** op de vierpuntsdruktoets te drukken verplaats je je figuur (of het voertuig dat hij bestuurt) naar links of rechts.

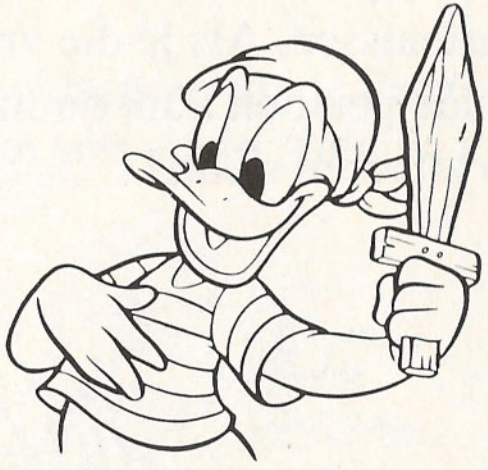
GEDEELTE MET VRAGEN OVER DISNEY

Terwijl je door het magische koninkrijk loopt, ontmoet je verschillende vrienden van Mickey Mouse. Elk van hen zal je een vraag stellen over Disney-figuren en gebeurtenissen. Als je die vragen goed beantwoordt, vertellen ze je waar je de volgende persoon kunt ontmoeten. Als je de laatste vraag juist beantwoordt, krijg je een zilveren sleutel.

PIRATEN VAN DE CARIBISCHE ZEE

Er zijn zes dorpelingen ontvoerd en die moet jij redden. Je moet de piraten zien te ontwijken totdat je de speciale kaars vindt. Deze kaars kun je naar vijandelijke figuren gooien en je kunt hem ook gebruiken om er de kanonnen mee te ontsteken. Als je alle dorpelingen bij elkaar hebt, moet je het signaal-vuur aansteken om deze sectie af te maken. N.B: Voor alle attracties geldt een tijdslimiet. Als je tijd bijna om is, hoor je een waarschuwingssignaal.

Met de **A knop** kun je je figuur laten springen. Hoe langer je hem ingedrukt houdt, hoe hoger hij springt. Als je de **B knop** indrukt, gooit hij met zijn kaars of ontsteekt hij een kanon. Als je op de **onderkant** van de vierpuntsdruktoets drukt, bukt je figuur.



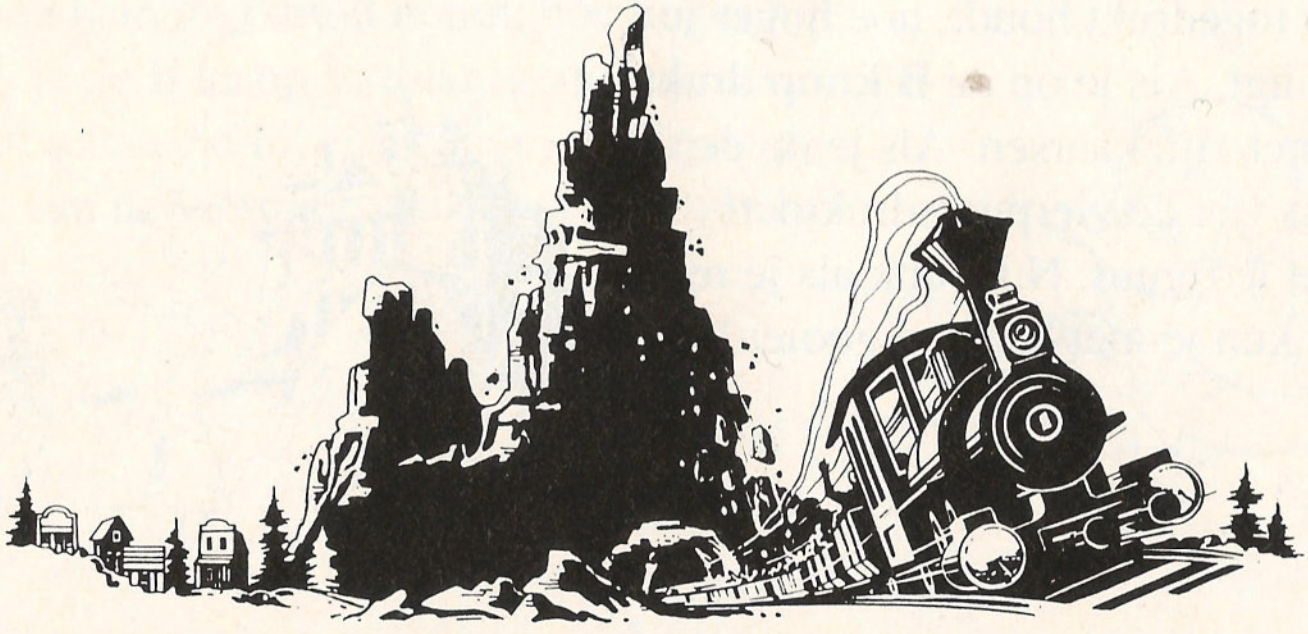
HET SPOOKHUIS

In dit spannende verhaal kom je de meest angstwekkende geesten en spoken van het magische koninkrijk tegen! Je begint dit level met een beperkte voorraad kaarsen (de monsters haten het licht). Naarmate je verder komt in dit huiveringwekkende stuk, moet je extra kaarsen te pakken zien te krijgen. Je hebt namelijk heel veel kaarsen nodig om het hoofdspook te kunnen verslaan!

Met de **A knop** kun je je figuur laten springen. Ook hier geldt: hoe langer je deze knop ingedrukt houdt, hoe hoger je figuur springt. Als je op de **B knop** drukt, gooit hij met zijn kaarsen. Als je op de **onderkant** van de vierpuntsdruktoets drukt, bukt je figuur. N.B: ook als je rent en springt kun je met kaarsen gooien!

BIG THUNDER MOUNTAIN (GROTE DONDERBERG)

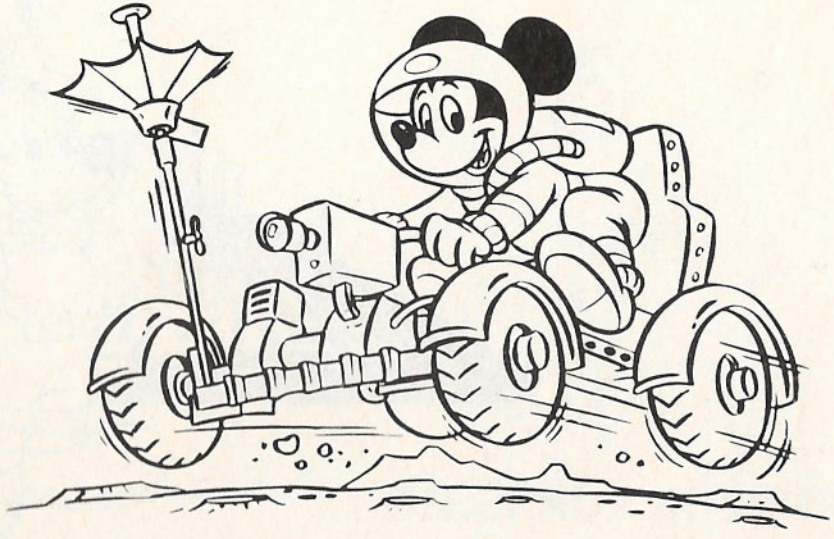
Bij deze attractie moet je een kolentrein over hele ruwe rails sturen. Vermijd tijdens je rit naar het doelstation de doodlopende stukken, bewakers bij kruisingen die je waarschuwen als je de verkeerde richting opgaat en rollende rotsen. Om de trein langzamer te laten rijden druk je op de **B knop**.



AUTOPIA

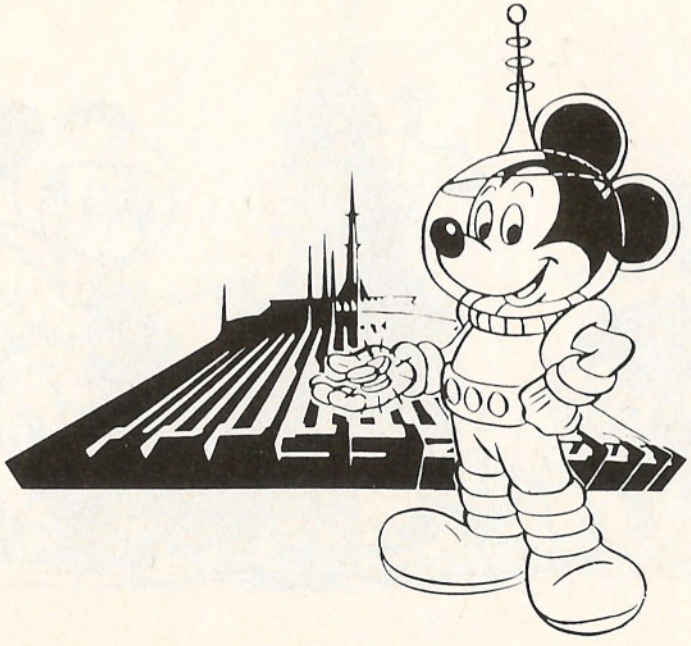
Piet met de Houten Poot daagt je uit voor een krankzinnige autorace. Versla hem om één van de zilveren sleutels als overwinningstrofee te verdienen. Pas op dat je niet tegen de heksehoeden of tegen de zijkant van de weg aanrijdt, want daardoor gaat je wagen langzamer rijden. Als je van de baan raakt, moet je opnieuw starten.

Druk tegelijkertijd **omhoog** en op de **A knop** om naar een hogere versnelling te gaan. Druk op de **B knop** om af te remmen. N.B: je kunt niet over alle gaten heen springen. Voor sommigen heb je een complete brug nodig om er overheen te komen.

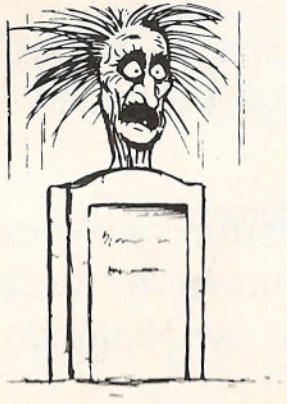


SPACE MOUNTAIN (RUIMTEBERG)

Bestuur een sterrenschip terwijl Mickey Mouse je navigatiesignalen geeft om ster "F" te bereiken. Op het scherm zie je het besturingspaneel en kijk je de ruimte in. Om je schip in de juiste richting te leiden, knippert één van de zes lampjes op het minischerm met je besturingspaneel. Als er een pijl omhoog, naar beneden, naar links of naar rechts wijst, druk je in die richting op de vierpuntsdruktoets. Als er op het hoofdscherm een meteoor verschijnt, zie je links of rechts op het minischerm een plaatje van een knop. Druk op de **A knop** als die knop rechts staat en op de **B knop** als hij links staat.



VIJANDELIJKE FIGUREN



GRAFSTEEN-GEEST

HOOFDSPOOK

DANSENDE SPOKEN

GILLENDE ZOMBIES

1291b

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1990

Printed in Japan
Imprimé au Japon